

UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA
FACULDADE DE EDUCAÇÃO FÍSICA
CURSO DE LICENCIATURA EM EDUCAÇÃO FÍSICA

A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS E BRINCADEIRAS COMO
MÉTODOS DE APRENDIZAGEM DA EDUCAÇÃO FÍSICA
PARA A SOCIALIZAÇÃO DA CRIANÇA

Claudiene Peres Costa de Oliveira

Planaltina, julho de 2012

CLAUDIENE PERES COSTA DE OLIVEIRA

A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS E BRINCADEIRAS COMO MÉTODOS DE APRENDIZAGEM DA EDUCAÇÃO FÍSICA PARA A SOCIALIZAÇÃO DA CRIANÇA

Trabalho Monográfico apresentado como requisito final
para aprovação na disciplina Trabalho de Conclusão de
Curso de Licenciatura em Educação Física da
Universidade de Brasília – Pólo Planaltina-DF

Aprovado em: _____

Nota: _____

Banca examinadora

Gabriel Francisco Martins Fernandes

Regiane Ávila Chagas, Mestre, SEE- GO

Planaltina, julho de 2012

CLAUDIENE PERES COSTA DE OLIVEIRA

Projeto de Pesquisa apresentado como requisito parcial
para aprovação na disciplina Trabalho de Conclusão de
Curso de Licenciatura em Educação Física da
Universidade de Brasília – Pólo Planaltina – DF.

Essa Monografia foi revisada após defesa em banca e está aprovada.

Professor Orientador Gabriel Francisco Martins Fernandes

Apesar da pouca idade foi amiga, companheira, estando sempre do meu lado durante essa trajetória, me incentivando com seu sorriso cativante, seu entusiasmo e dedicação quando pensava em desistir e juntas atingimos o nosso objetivo. Meu maior orgulho: MINHA FILHA.

AGRADECIMENTOS

Primeiramente, agradeço a Deus por minha existência; a minha família por está ao meu lado, me fortalecendo na caminhada durante todo o curso; minha filha Raphaela que se mostrou sempre companheira, auxiliando-me em tudo que estivesse ao seu alcance, sempre dedicada e paciente, principalmente diante das muitas dificuldades; ao meu marido, Marco Túlio que soube compreender a minha ausência, sendo companheiro e dando todo apoio necessário.

Ao meu orientador Gabriel, que apesar do pouco contato que tivemos, mostrou-se empenhado a sanar todas as dúvidas e inquietações durante a elaboração do trabalho.

A minha amiga Solange que durante todo o curso esteve ao meu lado, dando força para vencermos está caminhada.

A todos os professores que contribuíram para a aquisição de novos conhecimentos durante todo o curso. Conhecimentos esses que farão grande diferença nas aulas de Educação Física na prática docente.

Meu muito obrigada!

O sucesso nasce do querer, da determinação e persistência em se chegar a um objetivo. Mesmo não atingindo o alvo, quem busca e vence obstáculos, no mínimo fará coisas admiráveis."

José de Alencar

RESUMO

Brincar faz parte do mundo das crianças e da sua socialização, sendo assim a escola torna-se um ambiente favorável a essa prática, aperfeiçoando o conhecimento que a criança trás consigo e compartilha com as demais crianças.

Jogos e brincadeiras surgiram como estratégias pedagógicas para o desenvolvimento ensino aprendizagem, uma vez que as crianças aprendem com facilidade, aprendem a tomar decisões, tornando-se pessoas críticas.

Na Educação Física, é indispensável favorecer a realização de atividades lúdicas, pois elas estimulam a aprendizagem, o desenvolvimento, a socialização e a construção do conhecimento, já que o lúdico faz parte da cultura infantil e é expresso nas ações, expressões e gestos da criança. Deve ser compreendida como uma disciplina que integrada ao contexto escolar que auxilia na construção da cidadania, por abordar a cultura corporal e introduzir e integrar o aluno à realidade, sendo um individuo capaz de produzir essa realidade, reproduzi-la e ao mesmo tempo transformá-la.

As atividades lúdicas contribuem de forma significativa para o processo, possibilitando a criança maior interação e ao mesmo tempo, preparando-a para a vida em sociedade diante de regras impostas pela mesma.

A pesquisa buscou conhecer como são utilizados os jogos e brincadeiras dentro das aulas de Educação Física nas séries iniciais de escolas publicas de rede municipal. Para a obtenção de dados foram utilizados como ferramentas metodológicas, questionário aberto com questões referentes a significação de jogos e brincadeiras, sua utilização, como são utilizados dentro da unidade escolar e sua contribuição no processo de socialização das crianças. Para o enriquecimento da pesquisa utiliza-se entrevista com professores com o intuito de saber a compreensão dos mesmos sobre a importância da Educação Física de pleno aprendizado por parte dos alunos tendo o professor um desses conhecimentos.

Palavras-chave: Criança, socialização, jogos, brincadeiras, escola, Educação Física, lúdico.

ABSTRACT

Play is part of the world of children and their socialization, so the school becomes an environment conducive to this practice, perfecting the knowledge that the child back with you and share with other children.

Play games and emerged as teaching strategies for developing teaching and learning, since children learn easily, learn to make decisions, making it critical people.

In physical education, is essential to promote the realization of recreational activities, because they stimulate the learning, development, socialization and knowledge construction, as playfulness is part of children's culture and is expressed in actions, expressions and gestures of the child. It should be understood as an integrated discipline that the school environment that assists in the construction of citizenship, by addressing the physical culture and to introduce and integrate the student to actually being able to produce an individual that actually play it while turning it.

The recreational activities contribute significantly to the process, allowing greater interaction and the child while preparing them for life in society against the rules imposed by society.

The research aimed to know how they are used and play games within physical education classes in early grades of public schools in the municipal network. To obtain data were used as methodological tools, open questionnaire with questions regarding the significance of games and activities, their use, they are used within the school unit and its contribution to the socialization process of children. To enrich the research used to interview teachers in order to know the same understanding of the importance of physical education in its own learning by students with the knowledge of a teacher.

KEY WORDS: Child, socialization, games, plays, school, physical education, leisure.

SUMÁRIO

| | |
|---|----|
| 1. INTRODUÇÃO----- | 10 |
| 2. JUSTIFICATIVA ----- | 14 |
| 2.1. Objetivo geral ----- | 15 |
| 2.2. Objetivos específicos----- | 15 |
| 3.CAPÍTULO I----- | 16 |
| 3.1. A importância dos jogos e brincadeiras como métodos de aprendizagem da Educação Física para socialização da criança----- | 16 |
| 3.2. A criança e a família----- | 22 |
| 3.3. A criança e a brincadeira ----- | 23 |
| 3.4. A brincadeira na escola ----- | 23 |
| 3.5. A Educação Física na escola----- | 24 |
| 3.6. A criança e o jogo----- | 25 |
| 4. CAPITULO II METODOLOGIA ----- | 27 |
| 4.1.Instrumentos para coleta de dados----- | 27 |
| 4.2. Procedimento para a coleta de dados----- | 28 |
| 5.CAPÍTULO III - ANÁLISE E DISCUSSÃO----- | 29 |
| 6. CAPÍTULO IV - CONCLUSÃO ----- | 38 |
| 7. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS ----- | 43 |
| 8. APÊNDICES----- | 46 |

1. INTRODUÇÃO

Os alunos que não são motivados a participar de jogos e brincadeiras apresentam dificuldades de interação com os demais colegas, tornando-se alunos tímidos, retraídos ou alunos desobedientes não cumpridores de normas e regras, dificultando assim o seu aprendizado.

Brincar é necessário à felicidade e as aprendizagens da vida e que as brincadeiras estão se extinguindo do cotidiano das pessoas. Os educadores têm por função valorizar a felicidade em pequenos gestos proporcionando um maior significado a vida. (CATUNDA 2005).¹

As atividades lúdicas favorecem na construção da identidade das crianças, pois na sociedade em que vivemos são compostas por normas e regras, por essa razão acredita-se que através das atividades lúdicas as crianças aprenderão e contribuirão para o convívio em sociedade.

Mediante as atividades lúdicas, as crianças se divertem e vivenciam um grande número de experiências numa multiplicidade de situações. Por meio das brincadeiras é possível integrar teoria e prática, levando a participar de questões relacionadas ao seu contexto histórico, social, cultural, psicológico, contribuindo assim para formação crítica.

Acredita-se que é através da família que a criança recebe a primeira educação, é por meio da família que a criança começa a conhecer valores opiniões, conhecimentos e experiências necessários para o convívio social, servindo de base na formação da sua personalidade.

Por meio das brincadeiras a criança começa a criar estratégias para convívio social, brincadeiras levam as crianças a criar, recriar, a descobrir e pensar. Através das brincadeiras as crianças desenvolvem habilidades e está surge de forma espontânea, cria possibilidades que favorecem o desenvolvimento integral do aluno que é aprendido por prazer é mais gratificante, o que contribuiu para um aprendizado significativo.

Quando a criança chega à escola ela já dispõe de uma bagagem de conhecimentos produzidos por meio de sua vivência familiar e cultural, assim a

¹ CATUNDA, Ricardo. **Brincar, Criar, Vivenciar na escola**. Rio de Janeiro: Sprint, 2005.

brincadeira servirá como um instrumento facilitador do ensino aprendizagem. O brincar já é natural da criança, brincando a criança se descobre e passa a descobrir todos que a cercam. É de sua suma importância o resgate das brincadeiras coletivas de todos os indivíduos. O brincar é um direito assegurado na Constituição Federal do Brasil. Torna-se fundamental para o desenvolvimento psicomotor, afetivo e cognitivo, necessário para a construção do caráter da criança.

Friedmann (1996) afirma que:

O jogo tradicional faz parte do patrimônio lúdico-cultural infantil e traduzem valores, costumes, formas de pensamentos e ensinamento. Seu valor é inestimável e constitui para cada indivíduo cada grupo, cada geração, parte fundamental da sua história de vida. (FRIEDMANN, 1996, p 43).²

A Educação Física na escola como papel de socializar o conhecimento produzido dentro do campo de conhecimento da cultura corporal a qual o aluno tem direito. Ela é responsável pela socialização de todo o conhecimento universalmente produzido pela cultura corporal, que engloba jogos, brincadeiras, danças lutas, elementos das artes musicais, e todo o conhecimento denominado ginástica.

O jogo está presente nas atividades humanas desde suas origens, participando diretamente nas transformações sociais. “O jogo é um fenômeno cultural, que deve ser analisado mediante uma perspectiva histórica”. O jogo auxilia na construção e transformação da criança e da sociedade, pois nele a criança pode agir com liberdade e espontaneidade, possibilita uma flexibilidade podendo ser desenvolvidos em diferentes espaços, materiais, tempo, quantidade de participantes, entre outros, podendo manifestar-se de forma competitiva, cooperativa ou recreativa. Ao jogar a criança atua na zona de desenvolvimento proximal, interage com o meio, colocando em ação as funções psicológicas superiores.

O jogo com a brincadeira representam recursos auxiliares para promover o desenvolvimento físico, mental e socioemocional da criança. Isso porque, a criança ao se desenvolver fisicamente, com a ajuda do jogo, aprende a correr, pular, saltar, se relacionar, controlar

² Friedmann, Adriana. **Brincar, Crescer e aprender, o resgate do jogo infantil**. Moderno, São Paulo, 1996. p 43

seus sentimentos no meio social de convívio. SANTOS (2000, p. 161).³

A escola desenvolve um papel fundamental no processo de socialização, fortalecendo o conceito primário adquirido dentro do ambiente familiar. Dentro da escola a criança começa a construir sua identidade e sua existência no mundo. Interagem com a aprendizagem de forma a adquirir princípios éticos e morais, necessários para a vida em sociedade, descobrindo novos anseios que farão parte do seu mundo.

Para manter-se socialmente, a criança necessita de novos conceitos relacionados a valores, novos costumes, habilidades que serão alcançados de acordo com a sua necessidade e incorporados ao grupo social.

Na maioria das escolas de ensino fundamental da rede pública municipal da cidade de Formosa, o primeiro ciclo não dispõe de um professor especializado na área de Educação Física e conseqüentemente o horário que seria disponível para essa atividade é preenchida por outras atividades. Percebe-se que as crianças dificilmente participam de jogos e brincadeiras sob orientação. Atividades essas que tem como finalidade o desenvolvimento das habilidades necessárias para o desenvolvimento pleno do educando.

A presente pesquisa tem por finalidade investigar, analisar, compreender e justificar a contribuição da Educação Física no processo de socialização da criança, visando juntamente com as demais disciplinas, a busca de estratégias que facilitem a inserção de forma significativa da criança no ambiente que está inserida. Dessa forma os jogos e brincadeiras, surgem como estratégias pedagógicas para esse processo em construção. Levando as crianças a envolver-se inteiramente em todas as atividades propostas, ajudando-as a lidarem com seus próprios medos e superando-os, contribuindo assim para o seu desenvolvimento pleno.

O presente trabalho apresenta uma justificativa que possibilita compreender o motivo pelo qual foi realizada a pesquisa. Se a educação física é uma ferramenta que contribui de forma significativa no processo de ensino aprendizagem, através de jogos e brincadeiras por meio da ludicidade, é contemplada no currículo nacional porém, as escolas da rede municipal não

³ SANTOS, Santa Marli Pires. **Brinquedoteca: A criança o adulto e o lúdico**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2000. p. 161

dispõe de um profissional de Educação Física que atue nas séries iniciais do Ensino Fundamental para desenvolver atividades que contribuam para esse processo de aprendizagem .

O Trabalho de Conclusão de Curso apresenta como objetivo geral da pesquisa a análise e a contribuição da Educação Física no processo de socialização da criança no ambiente escolar nas séries iniciais. Tendo como objetivos específicos: Compreender e analisar as metas ou os objetivos a ser alcançados a Educação Física propostos pelos professores de primeiro ano e segundo ano do Ensino Fundamental; investigar os principais problemas referentes à sociabilidade nas aulas de Educação Física do primeiro ano do Ensino Fundamental; levantar dados que contribuem para a necessidade da prática de atividades lúdicas nas séries iniciais. Apresenta a revisão de literatura onde foram pesquisados vários autores, dentre eles Brougère que relata: que quem brinca pode sempre evitar aquilo que lhe desagrade. Se a liberdade valoriza as aprendizagens na brincadeira, ela produz também uma incerteza quanto aos resultados. Daí a impossibilidade de assegurar aprendizagens, de um modo preciso, na brincadeira. A revisão literária foi dividida em tópicos para melhor esclarecimento do tema abordado.

De fato é possível educar através da ludicidade? Como os jogos podem interferir no processo ensino aprendizagem? Como as brincadeiras podem se tornar instrumentos pedagógicos no processo de aprendizagem?

2. JUSTIFICATIVA

Mediante a tais situações é necessário criar estratégias, que favoreçam a prática regular de atividades lúdicas através de jogos e brincadeiras que favorecerão o desenvolvimento no processo de socialização da criança.

A Educação Física surge como suporte para que os alunos tenham aulas planejadas de acordo com a necessidade de cada educando, auxiliando-o no processo de construção de conhecimento, tornando um indivíduo capaz de participar criticamente no ambiente social no qual está inserido.

Os conhecimentos a serem aprendidos nas aulas de Educação Física escolar são compostos por fatos, princípios, habilidades, atitudes, normas e valores sobre o movimento humano, considerado não apenas como um ato motor, mas uma ação repleta de significado. A aprendizagem desses conhecimentos de forma lúdica deve estar vinculada à explicação da realidade social e oferece subsídios para a compreensão dos determinantes sócio-históricos do aluno.

O jogo auxilia na construção e transformação da história da criança e da sociedade, pois nele a criança pode agir com liberdade e espontaneidade. O jogo é uma linguagem que possibilita a transformação de ações e objetos e deve ser desenvolvido numa perspectiva lúdica, com o objetivo de que a criança se comunique, se expresse, e aja de forma criativa e crítica, adquira comportamentos cidadãos, com vista ao exercício da responsabilidade e da autonomia. Durante o jogo as crianças, confirmam objetivos comuns, confrontam ideias, buscam soluções, além de haver competição e cooperação entre os participantes que tem diferentes vivências historicamente produzidas. Os jogos e as brincadeiras têm a função de perpetuar a cultura infantil, desenvolver formas de convivência social e permitir o prazer de brincar (KISHIMOTO, 1994; 2006).

A Educação Física é uma ferramenta que contribui de forma significativa, por isso o meu Problema de pesquisa trás a seguinte indagação: Como a Educação Física poderá contribuir por meio de jogos e brincadeiras no processo de socialização das crianças nas séries iniciais? Pois as mesmas não dispõem na grade curricular, horário para a prática dessa disciplina.

2.1. OBJETIVO GERAL

- Analisar a contribuição da Educação Física no processo de socialização da criança no ambiente escolar nas séries iniciais.

2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Compreender e analisar as metas ou os objetivos a ser alcançados na Educação Física proposta pelos professores de primeiro ano e segundo ano do Ensino Fundamental;
- Investigar os principais problemas referentes à sociabilidade nas aulas de Educação Física do primeiro ano do Ensino Fundamental;
- Levantar dados que contribuam para a necessidade da prática de atividades lúdicas nas séries iniciais.

3. CAPÍTULO I

3.1. A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS E BRINCADEIRAS COMO MÉTODOS DE APRENDIZAGEM DA EDUCAÇÃO FÍSICA PARA A SOCIALIZAÇÃO DA CRIANÇA

Quando se fala em Educação Física, forma-se no pensamento a imagem de locomoção. Contudo, entende-se que corpo e mente, estão integrados e cada ser humano é formado por características específicas. Faz-se necessário pensar em movimento na escola atentando-se a aspectos psicológicos, sociológicos e culturais do indivíduo e seu contexto social.

É muito importante desenvolver na criança a capacidade de descobrir as possibilidades do seu corpo nas mais diversas experiências possíveis, bem como perceber sua realidade e as possibilidades de transformação, que poderá servir de suporte para uma possível transformação do seu contexto social.

A Educação Física deve estar relacionada com a vida das crianças e as atividades propostas devem ter significado, fazendo com que as mesmas se relacionem com o mundo e compreendam essa relação.

Para Betti (1994), a Educação Física é entendida como uma disciplina curricular que introduz e integra o aluno na cultura corporal, formando um cidadão que vai produzi-la, reproduzi-la, e transformá-la, instrumentalizando-o para usufruir jogos, esportes, danças, lutas e ginástica em benefício do exercício crítico da cidadania e da melhoria da qualidade de vida.

A educação física é atribuída como uma área que ultrapassa a ideia de estar voltada apenas para o gesto motor correto. Cabe ao professor problematizar, interpretar, relacionar, analisar, com seus alunos as amplas manifestações da cultura corporal, de forma que estes compreendam os sentidos e significados presentes nas práticas corporais, utilizando-os em prol do seu desenvolvimento.

As atividades lúdicas são elementos importantes do dia-a-dia das crianças. Para Hurzinga (2000), o lúdico tem sua essência no divertimento, no prazer, no agrado e na alegria. Dentro da Educação Física é indispensável favorecer a realização de atividades lúdicas, pois ela estimula a aprendizagem o desenvolvimento, a socialização e a construção do conhecimento, pois, o

mesmo faz parte da cultura infantil sendo expresso nas ações, expressões e gestos da criança. Brougère define socialização como:

Quem brinca pode sempre evitar aquilo que lhe desagrada. Se a liberdade valoriza as aprendizagens na brincadeira, ela produz também uma incerteza quanto aos resultados. Daí a impossibilidade de assegurar aprendizagens, de um modo preciso, na brincadeira. É o paradoxo da brincadeira, espaço de aprendizagem cultural fabuloso e incerto. (BROUGÉRE, 1998, p.104)⁴

Por meio da socialização será possível adquirir e conhecer diversas culturas nesse ponto a educação surge como ferramenta para essa aquisição.

A socialização é um processo dinâmico é a ferramenta de formação da personalidade e por sua vez o indivíduo também passa a ser ferramenta de manutenção e transformação da socialização, pois quem é o socializado é também um ser que socializa e tal interação e integração estará sempre presente, pois enquanto houver relação humana haverá socialização. Esta relação com o seu meio resulta no desenvolvimento do potencial do indivíduo, dando a este um papel social a exercer e que para ser exercido cria nele expectativas (funcionando como motivações) e determinando a reciprocidade nas relações onde o papel exercido por um tem como referência o outro e o outro passa a ter que corresponder para equilibrar a equação social.

Segundo Oliveira :

A vida em grupo é uma exigência da natureza humana. O homem necessita de seus semelhantes para sobreviver, perpetuar a espécie e também para se realizar plenamente como pessoa. A sociabilidade, capacidade natural da espécie humana para viver em sociedade, desenvolve-se pelo processo de socialização. Pela socialização o indivíduo se integra ao grupo em que nasceu, assimilando o conjunto de hábitos e costumes característicos daquele grupo. Participando da vida em sociedade, aprendendo suas normas, seus valores e costumes, o indivíduo está se socializando. Quanto mais adequada a socialização do indivíduo, mais sociável ele poderá se tornar. (OLIVEIRA, 2000, p.24)⁵

Gonçalves (2002) ressalta que “na infância o jogo é essencial. Brincando e jogando, a criança reproduz suas vivências, transformando a realidade de acordo com seus interesses e desejos, de forma dinâmica e criativa”.

⁴ BROUGÉRE, Gilles. **A Criança e a Cultura Lúdica**. In: O Brincar e suas Teorias. São Paulo: Pioneira, 1998, p.104

⁵ OLIVEIRA, Vera Barros de; SOLÉ, Maria Borja i; FORTUNA, Tânia Ramos. **Brincar com o outro: brinquedo educação e saúde**. Petrópolis, RJ. Vozes. 2010. p.24

Elementos do jogo como conjunto de regras, a competição, o tempo e o espaço em que ele ocorre, colocam as crianças em situações de adaptação e readaptação provocando diferentes atitudes, comportamentos e, conseqüentemente, exigem que ela esteja constantemente desempenhando seu papel social de criança.

Segundo Ana Paula Zunino (2008), por meio dos jogos é possível trabalhar a afetividade no desenvolvimento infantil, para que a busca da autoconfiança, livre expressão e iniciativa, deste ser coadjuvante nos prováveis medos existentes. Portanto, faz-se necessário lembrar e valorizar junto à criança uma autoimagem positiva, pelo trabalho de aceitação e convivência com inúmeras diferenças existentes, entre os mais variados grupos de suas relações sociais.

Por meio da prática do jogo a criança encontrará subsídios necessários para o convívio em sociedade, respeitando, dialogando, criticando, participando ativamente dos seus interesses como cidadão, membro de uma sociedade diversificada.

Quando a criança joga, ela opera com significados das ações, o que faz desenvolver sua vontade e ao mesmo tempo torna-se consciente das suas escolhas e decisões. Por isso, o jogo apresenta-se como elemento básico para as mudanças das necessidades da consciência. (SOARES, 1992).⁶

O jogo satisfaz as necessidades das crianças, especialmente à necessidade de ação (COLETIVO DE AUTORES, 1992 pg. 66).

O jogo proporciona à criança a necessidade de agir, fazendo com que a mesma busque soluções para solução de problemas que fazem parte do seu cotidiano, levando-o a resolvê-lo de forma inteligente sem causar qualquer tipo de dando as pessoas envolvidas e respeitando as regras pré-estabelecidas.

Para Piaget (1978 p.148) “As regras é uma regularidade imposta pelo grupo, e de tal sorte que a sua violação representa uma falta.” (É característica principal das relações dos indivíduos em sociedade, os quais quando jogam, o fazem socialmente).

A criança utiliza-se dessas regras para interagir, socializando-se e passando a desempenhar seu papel dentro da sociedade, no qual a criança se

⁶ SOARES, Carmen Lúcia, et al. **Metodologia do ensino de Educação Física**. SP: Cortez, 1992.

comunica, se relaciona se expressa e cria de forma criativa, condições para o desenvolvimento da autonomia e amplia vivências corporais, aprende a lidar com a contradição entre o aluído e a segurança, vivencia o contato corporal, aprende a perder e adquire comportamentos de cidadãos, com vistas ao exercício da responsabilidade e da autonomia.

Freire (2002 apud MARINHO et al., 2007, p. 95) diz que “as relações entre jogo e educação, jogo e cultura, jogo e sociedade, jogo e processos de desenvolvimento da criança, jogo e vida são tecidas juntas”. Assim, entende-se que a ludicidade está fortemente presente na vida da criança, e é através dela que irá se desenvolver de forma ampla, em seu físico, psíquico, motor e social.

Durante o jogo, confirmam-se objetivos comuns, confrontam-se ideias, buscam-se soluções, além de haver competição e cooperação entre participantes em diferentes vivências historicamente produzidas. O jogo é uma linguagem que possibilita a transformação de ações e objetos e deve ser desenvolvimento numa perspectiva lúdica, com o objetivo de que a criança se comunique de forma lúdica, , se expresse e aja de forma criativa e crítica.

[...] pelo jogo, a criança desenvolve as possibilidades que emergem sua estrutura particular, concretiza as potencialidades virtuais que afloram sucessivamente à superfície do seu ser, assimila-as e as desenvolve, une-as e as combina, coordena seu ser e lhes dá vigor. (CHATEAU, 1987, p.17)⁷

Na educação física, o desenvolvimento do indivíduo num meio ambiente humano – portanto, cultural e social – deve ser o objetivo principal, independentemente de qualquer divisão que se tente fazer de coletiva; para isso, em se tratando de educação física, possuímos diversos recursos, dentre eles o privilégio de poder contar com os jogos, visto neste trabalho, como simulações da vida social.

Desde o início do desenvolvimento psicomotor inicia-se o processo de socialização, uma vez que o equilíbrio da pessoa só pode ser pensado pela e na relação com outra. (Le BOULCH, p.37). Para que o indivíduo se socialize é necessário haver um equilíbrio entre todos, pois o ser humano não vive sozinho.

O comportamento social, regulado por normas de convívio aceitas por um grupo, tem no espaço da atividade física, especialmente no jogo, um

⁷ CHATEAU, J. **O jogo e a Criança**, São Paulo: Summer, 1987.p.17

espaço privilegiado de manifestações, que devem ser estimulados e utilizados como recurso de convívio. O divertimento específico do jogo deixa assim de ser muscular e egocêntrico para se tornar social. (PIAGET, 1997c, p.37.)

O indivíduo passa a conviver mediante ao estabelecimento de normas, possibilitando assim o convívio harmônico de todos os envolvidos do processo de interação.

A Educação Física é um meio educativo que contribui para a socialização, autonomia, aprendizagem básica e expressiva, cognitiva, comunicativa e lúdica do movimento. As orientações metodológicas englobam os grupos de conceitos a serem transmitidos dentro do papel do professor e do aluno, além do planejamento metodológico e didático. O papel do professor nos jogos é o de ser animador, flexível, motivador, buscando o interesse do grupo da melhor forma. Assim, o professor deverá estimular o aluno a inventar e criar novos jogos, contribuindo para que todos sejam incluídos nas diversas situações lúdicas (GARÓFANO; CAVEDA, 2005).

A ludicidade pode ser praticada por todas as idades já que está inserida em todo o desenvolvimento humano. O lúdico deve fazer parte da vida do aluno e as escolas, como meio formador, devem entender primeiramente o valor que este tipo de atividade proporciona, colocando-a como elemento fundamental em seu currículo pedagógico.

A atividade lúdica é entendida como todo e qualquer movimento que tem como objetivo produzir o prazer quando de sua execução, ou seja, divertir o praticante.

De acordo com KISHIMOTO (2010), a atividade lúdica atende às necessidades do desenvolvimento, e não pode ser considerada como algo sem valor. Esta tem um papel importante em longo prazo, na formação humana.

Através do ato de brincar a criança pode satisfazer seus desejos, sejam de ordem afetiva, relacionada à estima ou a realização de objetivos e finalidades. Durante a prática lúdica, a criança exercita suas capacidades de relacionamento, aprende a ganhar, a perder, opor-se, expressar suas vontades e desejos, negociar, pedir, recusar, compreende que não é um ser único e que precisa viver em grupo respeitando regras e opiniões contrárias; enfim, adquire afeição.

Brincando educa sua sensibilidade para apreciar seus esforços e tentativas, o prazer que atinge quando consegue finalizar uma tarefa (montar um quebra-cabeça ou pegar o colega) faz com que se sinta realizada por atingir uma meta, levando-a a autoestima. A brincadeira desafia a criança e a leva a atingir níveis de realização acima daquilo que ela pode conseguir normalmente.

A brincadeira representa um fator de grande importância no processo de desenvolvimento e de socialização da criança, proporcionando-lhe novas descobertas a cada momento, refletindo o contexto no qual está inserida.

O brincar é fundamental para o desenvolvimento do aluno e a falta desta influenciará em sua idade adulta. Tem papel fundamental no seu desenvolvimento social, além de contribuir para a sua inteligência instigando-a criar, a imaginar e a vivenciar a situação criada. Brincar nada mais é do que uma fonte de aquisição de autonomia e equilíbrio emocional (VALENZUELA, 2005).⁸

No brincar a criança expõe sua capacidade representativa, o prazer e interação com outras crianças, possibilitando as mesmas, momentos de expressão, criação e troca de informações.

Para Palácios (1995) a socialização ocorre por meio de três processos: os processos mentais de socialização, que evidenciam o conhecimento de valores, normas, costumes, pessoas, instituições, aprendizagem da linguagem e a aquisição de conhecimentos transmitidos através da escola. Os processos afetivos de socialização do desenvolvimento social da criança sendo a simpatia (diz respeito o estado emocional do outro), o apego (o vínculo afetivo com as pessoas mais próximas), vínculos necessários para o desenvolvimento social. Os processos condutores de socialização diz respeito à forma como o indivíduo deverá comporta-se perante a sociedade, levando em consideração a moral, o entendimento social, as aflições. Refere-se à aquisição de condutas desejáveis a aquisições de habilidades sociais.

3.2. A criança e a família

⁸VALENZUELA, 2005 SILVEIRA, In: Lucinéia Darlyene **Educação Física e Atividade Lúdica: o papel da ludicidade no desenvolvimento psicomotor**. Disponível em: <http://www.efdeportes.com/efd154/>. Acessado em: 28/04/2012

É sabido que a primeira educação recebida pela criança ocorre no ambiente familiar. É por meio dele que a criança começa a conhecer valores, opiniões, conhecimentos e experiências necessários para o convívio social, servindo de base na formação da sua personalidade.

A família funciona como o primeiro e mais importante agente socializador, sendo assim, é o primeiro contexto no qual se desenvolvem padrões de socialização em que a criança constrói o seu modelo de aprendizagem e se relaciona com todo o conhecimento adquirido durante sua experiência de vida primária e que vai se refletir na sua vida escolar. (SOUZA;FILHO, 2008, p.03)⁹

No seio familiar a criança adquire uma bagagem de conhecimentos específico como respeito, igualdade, solidariedade, compromisso, dignidade entre outros que favorecerão sua adaptação a outros meios sociais.

A família torna-se o eixo no processo de socialização da criança, pois é no ambiente familiar que a mesma desenvolve seu conhecimento primário que será aprimorado durante seu processo de desenvolvimento.

Valadão e Santos ressaltam que:

Independentemente de como a família é constituída esta é uma instituição fundamentada na sociedade, pois é nela que se espera que ocorra o processo de socialização primária, onde ocorrerá a formação de valores. Este sistema de valores só será confrontado no processo de socialização secundária, isto é, através da escolarização e profissionalização, principalmente na adolescência. (VALADÃO; SANTOS, 1997, p.22.).¹⁰

A família é a base estrutural no processo de socialização da criança. Por meio dessa base solidificada que a criança encontrará subsídios necessários para o sucesso de sua interação no meio social. Toda a atuação da criança no meio social será reflexo do aprendizado adquirido no ambiente familiar.

⁹SOUZA, Ana Paula de, FILHO, Mário José. **A importância da parceria entre família e escola no desenvolvimento educacional**, Universidade Estadual Paulista, Brasil. Disponível em: <http://www.rioei.org/deloslectores/1821Sousa.pdf>. Acessado em: 18/03/2012.

¹⁰VALADÃO; SANTOS, 1997, p.22. In: SOUSA, Ana Paula de, FILHO, Mário José, **A importância da parceria entre família e escola no desenvolvimento educacional**, Universidade Estadual Paulista, Brasil. Disponível em: <http://www.rioei.org/deloslectores/1821Sousa.pdf>. Acessado em: 18/03/2012.

3.3. A criança e a brincadeira

Por meio das brincadeiras a criança começa a criar estratégias para convívio social. As brincadeiras levam as crianças a criar, recriar, a descobrir e pensar. Fatores determinantes para a busca de soluções para situações problemas.

Brincando a criança desenvolve suas capacidades físicas, verbais ou intelectuais. Quando a criança não brinca, ela deixa de estimular, e até mesmo de desenvolver as capacidades inatas, podendo vir a ser um adulto inseguro, medroso e agressivo. Já quando brinca a vontade, tem maiores possibilidades de se tornar um adulto equilibrado, consciente e afetuoso. (VELASCO, 1996, p.78)¹¹

O desenvolvimento das habilidades surge de forma espontânea, cria possibilidades que favorecem o desenvolvimento integral do aluno que é aprendido por prazer é mais gratificante, o que contribuiu para um aprendizado significativo.

3.4. A brincadeira na escola

Ao chegar à escola a criança já dispõe de uma bagagem de conhecimentos produzidos por meio de suas vivências familiar e cultural. Dessa forma a brincadeira servirá como um instrumento facilitador do ensino aprendizagem.

A brincadeira não é um mero passatempo, ela ajuda no desenvolvimento das crianças, promovendo processos de socialização e descoberta do mundo. (MALUF, 2003).¹²

O brincar já é natural da criança, brincando a criança se descobre e passa a descobrir todos que a cercam. É de sua suma importância o resgate das brincadeiras coletivos de todos os indivíduos.

O professor deverá criar condições para que o aluno por meio das brincadeiras desenvolva suas habilidades motoras.

¹¹VELASCO, Cacilda, Gonçalves. **Brincar: O Despertar Psicomotor**. RJ: Sprit. 1996, p.78

¹²MALUF, 2003. In: MAURICIO, Juliana Tavares. **Aprender Brincando: O Lúdico na Aprendizagem**. Psicóloga pelo Centro Universitário de João Pessoa-UNIPÊ. Disponível em: <http://www.profala.com/arteducesp140.htm>. Acessado em: 02/04/2012.

O brincar é um direito assegurado na Constituição Federal do Brasil. Torna-se fundamental para o desenvolvimento psicomotor, afetivo e cognitivo, necessário para a construção do caráter da criança.

Brincar com as crianças e permitir o tempo necessário para que elas possam criar, requer do adulto – educador - conhecimento teórico sobre o brinquedo e o brincar e muita paciência e disciplina, observar sem interferir em determinadas atividades infantis, além da disponibilidade para (re) aprender a brincar recuperando/construindo sua dimensão brincalhona. (FARIA, 1999, p.213)¹³

O desenvolvimento psicomotor possibilita a relação com o mundo, promovendo a integração entre ação e pensamento e do corpo com o todo.

A afetividade é influenciada por relacionamentos intra e inter pessoais. Os laços afetivos contribuem para que a criança consiga lidar com situações positivas e negativas que poderão surgir no decorrer das brincadeiras.

3.5. A Educação Física na escola

Para GALLARDO (2009) o papel da Educação Física na Escola é socializar o conhecimento produzido dentro do campo de conhecimento da cultura corporal a qual o aluno tem direito. Isso significa que o aluno tem direito de conhecer e compreender as diferentes manifestações culturais produzidos ao longo da história. Conhecer a evolução de sua cultura patrimonial, vivenciar esse patrimônio, e de posse dele apropriar-se das outras manifestações culturais, evitando ou eliminando a substituição da cultura patrimonial pela cultural hegemônica.

A Educação Física Escolar é responsável pela socialização de todo o conhecimento universalmente produzido pela cultura corporal, que engloba jogos, brincadeiras, danças, lutas, elementos das artes musicais, e todo o conhecimento denominado ginástica. (COLETIVO DE AUTORES, 1992; PERES GARLLADO e outros 2003).

De acordo com Coletivos de autores (1992) e Perez Gallardo e outros (2003), os conhecimentos que o professor deverá proporcionar dentro do

¹³FARIA, Ana Paula L.C. **Educação Pré-Escolar e Cultura**. Campinas, São Paulo. ED: Unicamp, São Paulo Cortez, 1999. p.213

ambiente escolar são: jogos, brincadeiras, esporte, lutas da cultura corporal patrimonial e contemporânea e a expressão corporal.

É importante que a criança adquira todo o conhecimento pertinente as manifestações culturais para que possa identificá-las dentro do contexto que está inserido.

3.6 A criança e o jogo

O jogo está presente nas atividades humanas desde suas origens, participando diretamente nas transformações sociais. Para Huizinga (2000 p.3). “O jogo é um fenômeno cultural, que deve ser analisado mediante uma perspectiva histórica”. O jogo auxilia na construção e transformação da criança e da sociedade, pois nele a criança pode agir com liberdade e espontaneidade.

Assim, possibilita uma flexibilidade que o esporte não oferece, podendo ser desenvolvidos em diferentes espaços, materiais, tempo, quantidade de participantes, entre outros, podendo manifestar-se de forma competitiva, cooperativa ou recreativa.

Alguns autores, como João Batista Freire, admitem que o ser humano seja lúdico, portanto seria inerente à sua existência. Ao jogar a criança atua na zona de desenvolvimento proximal, interage com o meio, colocando em ação as funções psicológicas superiores.

Vygotsky define desenvolvimento proximal como a diferença entre o nível de resolução de problemas sob direção, ou seja, como o auxílio de um adulto ou até mesmo de outra criança e aquele alcançado sozinho (1989, p.89). Contribuindo assim para uma interação pessoal em diferentes níveis de desenvolvimento.

“A criança vive para brincar, e é através do jogo que se manifesta plenamente e se desenvolve.” (VELASCO, 1996, p.96)¹⁴

Durante o jogo as crianças têm objetivos comuns, comparam ideias, buscam soluções, existe competição e cooperação entre os envolvidos, com diferentes vivências. Por meio do jogo a criança tem a liberdade de se comunicar de se expressar e agir de maneira crítica e criativa.

Segundo Friedmann:

¹⁴ VELASCO, Cacilda, Gonçalves. **Brincar: O Despertar Psicomotor**. RJ: Sprit.1996. p.96

O jogo é uma atividade dinâmica, que transforma de um contexto para o outro; daí sua riqueza. Assim como um jogo de pegar pode ser chamado de mãe-pegar, pega-pegar, pique-pegar, etc. as formas de desenvolver esse jogo podem variar de um contexto para o outro. Para que auxiliem na formação da cidadania, os jogos como conteúdo devem ser selecionados, criados, adaptados e transformados por professores e alunos. FRIEDMANN (1996)¹⁵

O mesmo jogo pode ser jogado de diferentes maneiras e pode ser conhecido por diversos modos dependendo do contexto onde é utilizado, porém, os objetivos esperados serão os mesmos no que diz respeito à cidadania. É necessário que seja selecionado, criado e adaptado de acordo com necessidade e possibilidade de cada um.

Ao participar de um jogo a criança tem que saber o que está fazendo e que todos têm que respeitar as condições para que ele aconteça. Desta forma, a criança já conhece as regras e passa a utilizá-las e respeitá-las de acordo com cada situação.

É por meio das regras que os indivíduos se entendem na sociedade, no trabalho, no trânsito e também na escola. Ao deixar claro como essas regras funcionam e a importância das mesmas, as pessoas passam a se entenderem melhor e seu desempenho em conjunto resulta em objetivos satisfatórios, necessários a todos os envolvidos.

É sabido que as regras são usadas para organizar a nossa vida na sociedade, podendo ser modificadas de acordo com as necessidades. É impossível viver em sociedade sem obedecer às regras estabelecidas, pois, vivemos em uma sociedade diversificada, cheia de pontos de vistas diferentes, costumes e interesses.

Segundo os Parâmetros Curriculares Nacionais, a maneira de brincar e de jogar sofre uma profunda modificação no que diz respeito à questão da sociabilidade. Ocorre uma ampliação da capacidade de brincar: além dos jogos de caráter simbólico, nos quais as fantasias e os interesses pessoais prevalecem, as crianças começam a praticar jogos coletivos com regras, nos quais tem de se ajustar às restrições de movimentos e interesses pessoais. Essa restrição é a própria regra, que garante a viabilidade da interação de interesses pessoais numa dinâmica coletiva. A possibilidade e a necessidade de jogar junto com os outros, em função do movimento dos outros, passa pela

¹⁵ FRIEDMANN, Adriana. Brincar, Crescer e aprender, o Resgate do Jogo Infantil. Moderno, São Paulo, 1996

compreensão das regras e um comprometimento com elas. Isso é algo que leva todo o primeiro ciclo para ser construído. É necessário que o professor crie situações para esclarecer o significado de tais regras e sua importância no desenvolvimento dos jogos e brincadeiras.

A ludicidade vem contribuir de forma significativa, é um elemento facilitador do ensino de vários conteúdos, por meio dela é possível criar condições para que o aluno trabalhe com a criatividade, moralidade e a sociabilidade.

4. CAPÍTULO II - METODOLOGIA

A pesquisa tem como foco os alunos do primeiro e segundo ano do Ensino Fundamental de Escolas Públicas Municipais na cidade de Formosa-Goiás. Com a finalidade de analisar a prática da Educação Física, como agente capaz de promover a socialização dos alunos, por meio de jogos e brincadeiras.

Para a coleta de dados foram utilizados questionários diferenciados, entrevistas com professores e alunos e também a observação. Uma vez que o estudo de cada um abre possibilidades de investigação para um levantamento mais aprofundado do problema de pesquisa a ser estudado.

A pesquisa também contará com o estudo bibliográfico que dará todo o embasamento teórico para a conclusão do estudo, onde foram feitas análises de textos e obras que alargaram a compreensão sobre os elementos pertinentes ao problema de pesquisa.

4.1 Instrumentos para Coleta de Dados

Os instrumentos utilizados para a coleta de dados da referida pesquisa foram questionários aplicados com professores regentes no 1º e 2º ano do Ensino Fundamental, observação da atuação de professor e alunos no decorrer das aulas de Educação Física. O questionário era composto por nove questões abertas tendo no assunto central: definição de jogos e brincadeiras; diferença entre jogo e brincadeira; com que intensidade é utilizada em sala de aula; quais

brincadeiras e jogos são utilizados; qual a preferência dos alunos; a importância dos jogos e brincadeiras no processo de socialização dos alunos.

4.2 Procedimento para a Coleta de Dados

A referida pesquisa foi realizada em escola da Rede Municipal de Educação que atendem alunos do 1º e 9º ano do Ensino Fundamental. O foco da pesquisa foi às turmas do 1º e 2º ano.

A pesquisa conta com a colaboração de 10 professoras, todas com graduação em Pedagogia e quatro Pós-graduadas, atuantes em sala de aula com turmas de 1º ano com vinte e dois alunos e 2º ano, com trinta alunos, com idade entre seis e sete anos de idade.

Antes da realização da pesquisa foi feita uma visita na Unidade de Ensino com a finalidade de obter autorização da direção para sua realização. As Unidades Escolares visitadas aceitaram prontamente o pedido para a realização da pesquisa. Foi apresentada a mesma toda a documentação necessária e também a apresentação do questionário a ser aplicado.

Foi realizada uma conversa informal com os professores de cada instituição com o intuito de esclarecer a finalidade da pesquisa e a importância da sua participação.

A pesquisa iniciou-se com observações em dois dias distintos entre os dias oito e onze de maio, para o conhecimento de como eram realizadas as aulas de Educação Física. As escolas contam com espaço coberto para a realização das atividades e dispõe de uma quadra esportiva.

Os alunos não dispõem de um professor graduado para a realização das aulas de Educação Física as mesmas são ministradas pelo professor regente em sala de aula.

Durante as observações foi possível perceber que alguns alunos participam de todas as atividades proposta pelo professor, outros têm dificuldade de interagir com os demais alunos sendo necessária uma intervenção maior por parte do professor na busca da participação de todos.

Os professores buscam trabalhar nas aulas jogos e brincadeiras do cotidiano das crianças o que leva os alunos a participarem de forma mais

espontânea uma vez que já possuem um conhecimento acerca das atividades desenvolvidas.

Em certo momento as professoras deixam os alunos livres para que possam escolher as atividades que desejam brincar, intervindo sempre que necessário.

O questionário é formado por nove questões abertas, foi entregues no dia 21 de maio e recolhidos no dia 23 do referido do mês.

Após a coleta do questionário foi realizada uma análise minuciosa de todas as questões abordadas do mesmo.

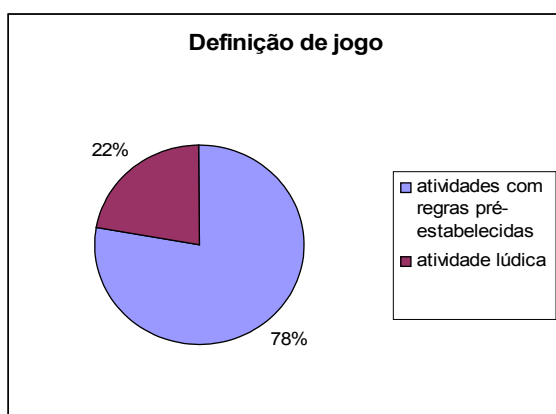
5. ANÁLISE E DISCUSSÃO

Este capítulo falará sobre a análise dos dados obtidos com a aplicação do questionário, que contou com a colaboração de professores vinculados a rede municipal de ensino, atuantes nas séries iniciais do ensino fundamental.

A análise tem como objetivo, o conhecimento por parte dos professores sobre a importância dos jogos e brincadeiras como métodos de aprendizagem e socialização da criança. Fator esse de suma importância para o seu desenvolvimento e sucesso na vida adulta.

Gráfico 1

Questão 1 – Como você definiria jogo?



Fonte: Dados coletados em escolas da Rede Municipal de Formosa em maio de 2012

O gráfico acima trás a explicação do que é jogo segundo a visão dos entrevistados, sendo que 78% destes definiram jogo como atividades com regras pré-estabelecidas. Consideraram o jogo como uma atividade com regras pré- estabelecidas, que proporcionam desafios cognitivos, motores e sociais e apenas 22% dos entrevistados definiram jogo como atividades lúdicas, onde a criança aprende brincando e fundamenta o desenvolvimento humano.

Segundo Hurzinga (2000), o lúdico tem sua essência no divertimento, prazer, agrado e alegria, ela estimula a aprendizagem, o desenvolvimento, a socialização e a construção do conhecimento, pois, o mesmo faz parte da cultura infantil e é expresso nas ações, expressões e gestos da criança. Para Le Boulch inicia-se o processo de socialização, uma vez que o equilíbrio da pessoa só pode ser pensado com relação com outra.

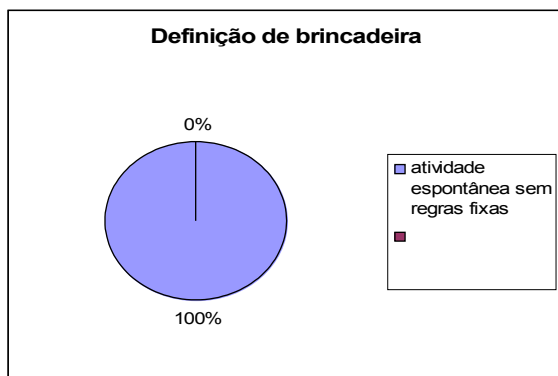
Para KISHIMOTO (2010) tentar definir o jogo não é tarefa fácil. Quando se pronúncia a palavra jogo cada um pode entendê-la de modo diferente. Assumir que cada contexto cria sua concepção de jogo não pode ser visto de modo simplista, como mera ação de nomear. Empregar um termo não é um ato solitário, subentende todo um grupo social que o compreende, fala e pensa da mesma forma.

Dessa forma, enquanto fato social, o jogo assume a imagem, o sentido que cada sociedade lhe atribui. É este aspecto que mostra por que, dependendo do lugar e da época, os jogos assumem significações distintas.

Enfim, cada contexto social constrói uma imagem de jogo conforme seus valores e modo de vida, que se expressa por meio da linguagem.

Gráfico 2

Questão 2 – Qual seria sua definição de brincadeira?



Fonte: Dados coletados em escolas da Rede Municipal de Formosa em 2012

O gráfico acima trás a explicação do que é a brincadeira segundo a visão dos entrevistados, sendo que 100% dos entrevistados definiram brincadeira como uma atividade espontânea sem regras fixas que proporcionam o bem estar, liberdade de construção, prazer, alegria, diversão, tendo como finalidade a socialização, podendo ser real ou imaginária. Baseado nas afirmações coletadas conclui-se todos tem a conhecimento do verdadeiro significado da palavra brincadeira segundo o abordado na literatura.

Para SANTOS (2010), ensinar através do lúdico é ver como o brincar na escola pode ser diferenciado dependendo dos contextos e situações; é buscar novas formas de trabalhar as informações; é ter novos paradigmas para a educação; é deixar de lado o modismo; é atribuir sentido e significado às ações educacionais; é contextualizar as brincadeiras com a vida e com o espaço no qual os alunos se inserem.

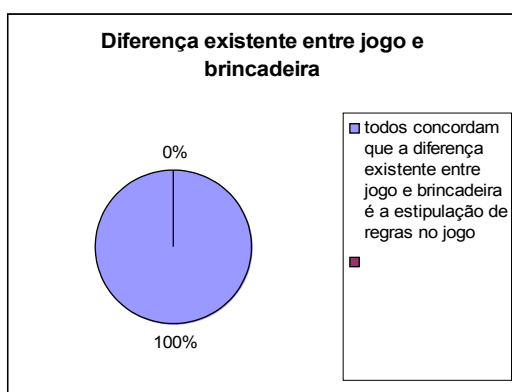
SANTOS (2010) ressalta que brincar é a primeira conduta inteligente do ser humano. Quando a criança nasce, suas brincadeiras tornam-se tão essenciais como o sono e a alimentação. Portanto, na escola, a criança precisa continuar brincando para que seu desenvolvimento e crescimento físico, intelectual, afetivo e social possam evoluir e se associar à construção do conhecimento de si mesmo, do outro e do mundo; enfim, do campo de possibilidades que a vida lhe reserva.

Brougère (1998) afirma que quem brinca pode evitar aquilo que lhe desagrada. Se a liberdade valoriza as aprendizagens na brincadeira, ela

produz também uma incerteza quanto aos resultados. Daí a impossibilidade de assegurar aprendizagens, de um modo preciso, na brincadeira.

Gráfico 3

Questão – 3 Que diferenças você percebe entre jogo e brincadeira?



Fonte: Dados coletados em escolas da Rede Municipal de Formosa em 2012

O gráfico acima trás a explicação da diferença entre jogo e brincadeira segundo a visão dos entrevistados. Sendo que 100% concordam que a diferença existente entre jogo e brincadeira é a estipulação de regras no jogo e na brincadeira a espontaneidade, proporcionando mais diversão.

Percebem-se os professores conseguem identificar a diferenciação entre jogos e brincadeiras e o significado de cada uma no desenvolvimento da criança.

SANTOS (2010) Brincar e jogar são manifestações humanas carregadas de magia, encantamento, satisfações pessoal, prazer e, em certos casos, desprazer.

Brincar pelo brincar é a prática mais utilizada na escola, pois, atualmente, o jogo ainda é usado nos espaços menos nobres, em horários livres, no recreio, no final do dia, na sexta- feira ou pra descansar e logo após retomar as atividades sérias. SANTOS (2010 p.17).¹⁶

Contribuindo com os autores, Oliveira (2010), afirma que as brincadeiras e jogos podem ser vistos como um grande laboratório, em que crianças e adolescentes experimentam novas formas de agir, sentir e de

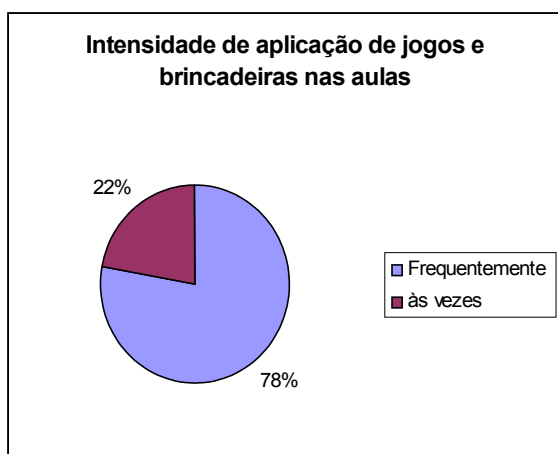
¹⁶ SANTOS, Santa Marli Pires. **O brincar na escola**. Metodologia Lúdico-vivencial, Coletânea de jogos, Brinquedos e Dinâmicas. Petrópolis, RJ: Vozes, 2010.p.17

pensar. Brincando, a criança busca se adaptar de forma ativa à realidade onde vive, mas também emite juízo de valor, inclusive sobre o que considera passível de melhora. Constrói, brincando, a sociedade em que irá viver quanto adulta. O lúdico torna-se uma ferramenta no ambiente de ensino aprendizagem, permitindo à criança uma melhor significação do seu contexto social.

O brincar e o jogar presumem sempre o prazer, a liberdade, a espontaneidade e envolvimento, possibilitando assim diversos conhecimentos que contribuem para ajustes individuais e coletivo durante esse processo de aprendizagem.

Gráfico 4

Questão – 4 Com que intensidade você utiliza os jogos e brincadeiras em suas aulas?



Fonte: Dados coletados em escolas da Rede Municipal de Formosa em 2012

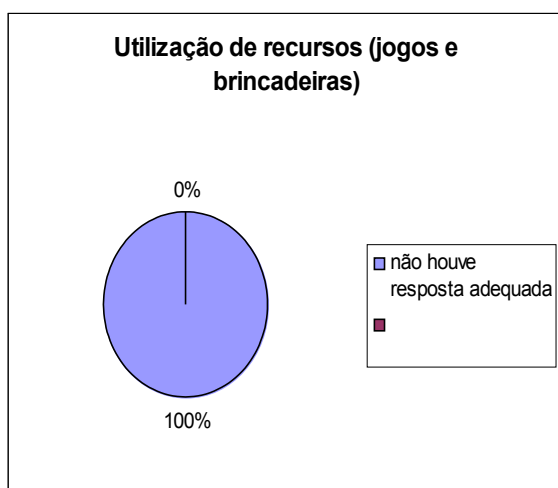
O gráfico acima trás a intensidade de aplicação de jogos e brincadeiras nas aulas. Sendo que 78% dos entrevistados dão grande importância na utilização dos jogos e brincadeiras no decorrer das aulas, aplicam com frequência e 22% não dão tanta importância a essas práticas e procuram desenvolver atividades relacionadas a jogos e brincadeira de vez em quando.

Velasco (1996) afirma que a criança vive para brincar, é através do jogo que se manifesta plenamente e se desenvolve. Faria acrescenta: brincar com

as crianças e permitir o tempo necessário para que elas possam criar, requer do adulto – educador - conhecimento teórico sobre o brinquedo e o brincar e muita paciência e disciplina, observar sem interferir em determinadas atividades infantis, além da disponibilidade para (re) aprender a brincar recuperando/construindo sua dimensão brincahona.

Gráfico 5

Questão 5 – Como é feita a utilização desses recursos?



Fonte: Dados coletados em escolas da Rede Municipal de Formosa em 2012

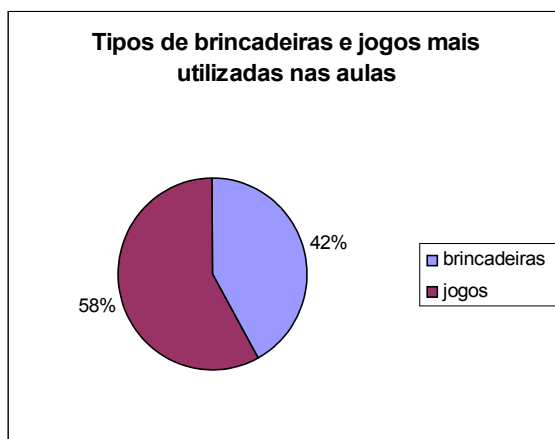
O gráfico acima demonstra que não houve por parte dos professores um entendimento de quais recursos estava se referindo a questão. A maioria teve a interpretação de que os recursos referidos seriam materiais concretos como: bola, bambolês, cordas, boliches, quadra, dominó, damas e materiais de sucatas.

No entanto, uma professora respondeu que por meio de atividades que desenvolvam a motricidade, lateralidade, noção de espaço, cooperatividade, companheirismo, interação, solidariedade, respeito ao próximo entre outros.

Percebe-se que os professores envolvidos na pesquisa não consideram os jogos e brincadeiras como recurso e sim como estratégias para alcançar os objetivos propostos pelas atividades desenvolvidas.

Gráfico 6

Questão 6 – Quais os tipos de brincadeiras e jogos que você mais utilizados nas suas aulas?



Fonte: Dados coletados em escolas da Rede Municipal de Formosa em 2012

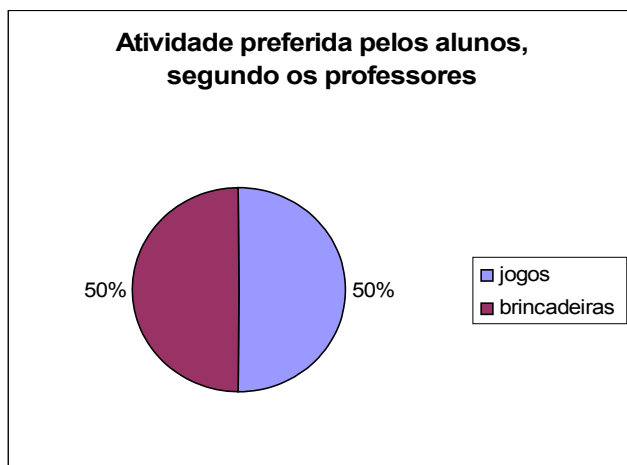
O gráfico acima trás os tipos de brincadeiras e jogos mais utilizados nas aulas. Sendo que 58% dos entrevistados dão grande importância na utilização dos jogos e os mais utilizados foram: dama, dominó, forca, trilha, bolinha de gude, boliche, xadrez, queimada, batalha naval, jogos da memória, futebol, queimada, bingo das letras, dominó silábico, jogo dos sete erros, jogo da lógica, jogo stop, jogo das operações, jogo da velha entre outros e 42% brincadeiras as mais utilizadas pela maioria dos professores foram cantiga de roda, esconde-esconde, amarelinha, corre cutia, morto vivo, pular corda, estátua, coelho sai da toca, mímicas, escolinha, casinha, cantando com a classe, era uma vez entre outras.

Alguns professores não conseguiram classificar devidamente algumas atividades desenvolvidas, havendo assim uma mistura entre jogos e brincadeiras.

Freire (2002), diz que “as relações entre jogo e educação, jogo e cultura, jogo e sociedade, jogo e processos de desenvolvimento da criança, jogo e vida são tecidas juntas”. Assim, entende-se que a ludicidade está fortemente presente na vida da criança, é através dela que irá se desenvolver de forma ampla, em seu físico, psíquico, motor e social.

Gráfico 7

Questão 7 – Os alunos se interessam mais pelos jogos ou pelas brincadeiras?



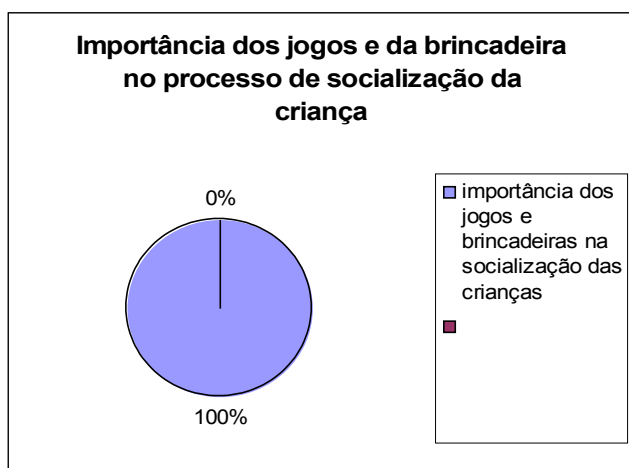
Fonte: Dados coletados em escolas da Rede Municipal de Formosa em 2012

O gráfico acima trás a explicação das atividades que os alunos mais preferem segundo seus professores. Sendo que 50% gostam de jogos e 50% gostam de brincadeiras. Segundo professores os alunos, gostam tanto do jogo quanto das brincadeiras durante as atividades desenvolvidas.

Velasco (1996), relata que brincando a criança desenvolve suas capacidades físicas, verbais ou intelectuais. Quando a criança não brinca, ela deixa de estimular, e até mesmo de desenvolver as capacidades inatas, podendo vir a ser um adulto inseguro, medroso e agressivo. Já quando brinca a vontade, tem maiores possibilidades de se tornar um adulto equilibrado, consciente e afetuoso.

Gráfico 8

Questão 8 – Qual é a importância dos jogos e da brincadeira no processo de socialização da criança?



Fonte: Dados coletados em escolas da Rede Municipal de Formosa em 2012

O gráfico acima trás a explicação da importância dos jogos e da brincadeira no processo de socialização da criança. Sendo que 100% concordam com importância dos jogos e da brincadeira no processo de socialização da criança. Segundo professores a utilização desses recursos às crianças desenvolverá o respeito, a amizade, o companheirismo, a interação, a cooperação, o aumento da autoconfiança, o respeito às regras de convivência, a autoestima, a participação, estreita os vínculos entre os alunos, auxilia na aprendizagem e no desenvolvimento. No jogar ou brincar a criança demonstra sua visão de mundo e dela forma opiniões, sentimentos e diversos conhecimentos.

Oliveira (2010) afirma que, a compreensão e aceitação progressiva das regras pela criança lhe possibilita afirma-se como indivíduo pensante e participante dentro do seu mundo. A familiaridade com as regras dá a sensação de confiança em si mesmo e no outro. Possibilita à criança manter sua espontaneidade ao mesmo tempo que busca se organizar, assim como manter sua individualidade ao mesmo tempo que sociabiliza.

Contribuindo, Oliveira afirma que, participando da vida em sociedade, aprendendo suas normas, seus valores e costumes, o indivíduo está se socializando. Quanto mais adequada a socialização do indivíduo, mais sociável

ele poderá se tornar. (OLIVEIRA,2000,p.24). Confirmando assim o modo de pensar dos profissionais entrevistados.

6. CAPITULO IV - CONCLUSÃO

Os conhecimentos aprendidos nas aulas de Educação Física escolar são compostos por fatos, princípios, habilidades, atitudes, normas e valores sobre o movimento humano, considerado não como um ato motor, mas uma ação repleta de significado. A aprendizagem de conhecimentos de forma lúdica deve estar vinculada à explicação da realidade social oferecendo subsídios para a compreensão dos determinantes sócio-históricos do aluno.

O brincar faz parte do mundo das crianças, elas aprendem melhor e se socializam com facilidade, apreendem o espírito de grupo, aprendem a tomar decisões e percebem melhor o mundo dos adultos.

Vivemos uma época em que a tecnologia avança aceleradamente inclusive na educação, onde nos deparamos com diversas novidades eletrônicas que encantam os olhos das crianças, fazendo com que passem horas e horas em frente a computadores e televisão sem qualquer tipo de atividades físicas; consumindo alimentos calóricos que contribuem ao aparecimento de doenças como a obesidade. No entanto, as atividades lúdicas não podem ser esquecidas no cotidiano escolar; pois é uma alternativa de trabalhar de maneira lúdica, atraente e educativa, em sala de aula, além de contribuir para o resgate da nossa cultura, fazendo com que os alunos possam conhecer a riqueza de diversidade de jogos e brincadeiras, podendo vivenciá-las por meio das atividades propostas nas aulas de Educação Física.

Tendo a Educação Física como uma ferramenta que contribui de forma significativa e os jogos como auxiliares na construção e transformação da história da criança e da sociedade, pois através dela a criança pode agir com liberdade e espontaneidade, com o objetivo de levar a criança a se comunicar, se expressar, de forma criativa e crítica e que ela adquira comportamentos de cidadãos, com vista ao exercício da responsabilidade e da autonomia. As aulas de Educação Física tem uma vantagem educacional que poucas disciplinas têm o poder de adequação do conteúdo ao grupo social em que será

trabalhada. Esse fato permite uma liberdade de trabalho, bem como uma liberdade de avaliação do grupo e do indivíduo.

O jogo por aliar os aspectos lúdicos aos cognitivos é uma importante estratégia para o ensino e a aprendizagem de conceitos abstratos e complexos, favorecendo a motivação interna, o raciocínio, a argumentação, a interação entre alunos e entre professores e alunos. O jogo, e a maneira como os professores dirigem o brincar, desenvolvem os aspectos psicológico, intelectual, emocional, físico-motora e socialmente das crianças, e por isso os espaços para se jogar são imprescindíveis nos dias de hoje.

Através dos jogos, as crianças, confirmam objetivos comuns, confrontam ideias, buscam soluções, além de haver competição e cooperação entre os participantes. Os jogos e as brincadeiras têm a função de perpetuar a cultura infantil, desenvolver formas de convivência social e permitir o prazer de brincar.

O brincar é fundamental para o desenvolvimento do aluno e a falta deste influenciará em sua idade adulta. Brincar nada mais é do que uma fonte de aquisição de autonomia e equilíbrio emocional. A dificuldade dos professores em brincar com os alunos pode evidenciar a crença de que o brincar se opõe ao trabalho. Acreditar que o momento lúdico, como espaço de descontração, na escola, deve ser visto como constituinte do sujeito.

As aulas muitas vezes, tornam-se meras repetições de exercícios educativos, ficando monótona e como consequência vazia, procura-se a solução com a utilização dos jogos para despertar na criança o interesse pela descoberta de maneira prazerosa e com responsabilidade, tornando-se um indivíduo capaz de construir seu próprio conhecimento, atuando de forma crítica e consciente diante de situação advindas do seu convívio social.

O lúdico está relacionado a tudo o que possa nos dar alegria e prazer, desenvolvendo a criatividade, a imaginação e a curiosidade, desafiando a criança a buscar solução para problemas com renovada motivação. Desafio que será de grande relevância para o processo de ensino aprendizagem, pelo qual a criança passará durante todo o seu desenvolvimento, que servirá para auxiliar suas decisões durante seu processo de amadurecimento, tornando-o um ser social capaz de agir em prol do seu próprio conhecimento.

Diante da pesquisa observou-se que há uma grande preocupação por parte dos professores, que atuam nas séries iniciais do Ensino Fundamental mesmo sem terem formação específica na área de Educação Física, quanto à importância da utilização dos jogos e brincadeiras como métodos de aprendizagem da Educação Física para a socialização da criança, uma vez que as mesmas favorecem estratégias para uma melhor aprendizagem e participação do aluno de forma espontânea e ao mesmo tempo respeitando as regras necessárias para o seu pleno desenvolvimento.

Essa conscientização por parte dos professores deixa claro que as brincadeiras e jogos abrem um leque de oportunidades que favorecem o aprendizado da criança de forma significativa, possibilitando-a um convívio social que atenda todas as suas necessidades sem qualquer tipo de exclusão, onde seja capaz de agir como um cidadão consciente, ativo e crítico diante de qualquer situação.

Os professores buscam trabalhar atividades que já fazem parte do cotidiano das crianças, possibilitando a participação de todos durante a execução das atividades proposta, uma vez que já possuem um certo conhecimento sobre a atividade.

As atividades desenvolvidas buscam desenvolver no aluno sua autoestima, o respeito ao próximo, sua autonomia, o companheirismo, o respeito as regras, valores que contribuem para o convívio social, de modo que atendam suas necessidades e não prejudique os demais colegas. A prática dos jogos e brincadeiras dentro do ambiente escolar favorece a integração entre os alunos, não havendo nenhum tipo de inclusão. Dessa forma, as crianças mais tímidas participam das atividades, contando com a colaboração de todos para o sucesso da atividade.

Durante as observações foi possível perceber que os professores buscam na maioria das vezes, fazer com que o aluno busque estratégias próprias para a realização das atividades, fato que contribui de forma significativa para o desenvolvimento da autonomia do aluno, fazendo com que o mesmo se sinta seguro para resolver possíveis situações problemas dentro e fora do seu ambiente escolar.

Outro ponto positivo diz respeito ao fato de não haver nenhuma separação entre gêneros durante as atividades desenvolvidas, meninos e meninas brincam e participam sem qualquer tipo de divergência.

Para as escolhas das brincadeiras alguns professores buscam sugestões para as aulas seguintes dos próprios alunos de modo a atender o gosto de todos, tornando as aulas mais atrativas pois ficam ansiosos para chegar o dia da próxima aula.

Os professores buscam proporcionar aos alunos um ambiente acolhedor para a realização das atividades, sua motivação se torna-se a principal ferramenta para fazer com que todos os alunos participem das atividades. Os mais espertos estimulam os mais tímidos, havendo entre eles uma cumplicidade que contribui para o aprendizado de todos de forma integral.

Por meio dos jogos e brincadeiras o professor é capaz de desenvolver na criança o crescimento e desenvolvimento da sua autonomia, fator que contribuirá para que busque através da própria convivência, estratégias que contribuam para a construção do seu conhecimento, adquirindo assim valores e normas para o convívio em sociedade.

A criança que não brinca torna-se adulto frustrado. As brincadeiras estão se extinguindo do cotidiano das pessoas, estão dando lugar aos meios eletrônicos, por consequência as doenças estão aparecendo. O brincar proporciona risos, descontrações, libera energias acumuladas, que levam ao stress.

O trabalho de conclusão de curso foi realizado com intuito de contribuir no processo ensino aprendizagem das crianças do primeiro e segundo ano do ensino fundamental. São as crianças de seis e sete anos de idade, aquelas crianças que se encontram no início da fase dos movimentos, ou seja, a fase que caracteriza pela combinação dos movimentos. As crianças ainda apresentam dificuldades para se organizarem, mas já conseguem compreender normas e valores, as crianças tendem a associar determinados conteúdos aos conhecimentos que já possuem.

O professor deve trabalhar como mediador nessa fase. Ele deve observar o nível de desenvolvimento em que a criança se encontra (físico, motor, cognitivo, afetivo e social). O professor deve respeitar a cultura de origem, os valores, pois estes servirão de base para um bom trabalho.

Os jogos e as brincadeiras devem ser realizados com justificativas metodológicas e teóricas consistentes, incluir conteúdos significativos que possibilitem reflexão e análise no decorrer das aulas.

Os educadores devem tentar criar espaços de liberdade, buscando alternativas que estimulem à imaginação, a inspiração, a motivação pessoal e de seus alunos. Também cabe aos educadores buscar ler mais, conhecer mais, querer mais, falar mais e associar isso a todas as dimensões da vida cotidiana.

O resultado da pesquisa mostrou que há por parte dos professores um comprometimento com o aprendizado do aluno de modo a prepará-lo para atuar de forma participativa do seu próprio crescimento e desenvolvimento.

Os professores demonstraram ter conhecimento e também consciência do seu papel como educador na formação dos alunos bem como da importância dos jogos e brincadeiras como métodos de aprendizagem da educação física para a socialização da criança, conhecimentos esses que serão adquiridos na sua infância e utilizados durante a vida toda, tornando-o um indivíduo atuante, participativo, crítico e acima de tudo, consciente do seu papel dentro da sociedade.

Espera-se que o referido trabalho possa contribuir de maneira significativa, na construção de um processo ensino aprendizagem mais justa, aonde venha estabelecer regras de convivência, nas quais todos saiam ganhando. Professores desempenhando um excelente trabalho e alunos aprendendo com prazer.

Assim conclui-se que o presente estudo atingiu o objetivo proposto, de forma a contribuir para a conscientização de professores sobre a importância dos jogos e brincadeiras como método de aprendizagem e socialização da criança, tendo como principal ferramenta as aulas de Educação Física, disciplina essa que vem contribuindo de forma significativa na realização desse processo tão importante para o desenvolvimento da criança.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BROUGÉRE, Gilles. **A Criança e a Cultura Lúdica**. In: O Brincar e suas Teorias. São Paulo: Pioneira, 1998, p. 19-32.
- BRASIL. **Constituição da República Federativa**. Brasília: Senado Federal, 1998.
- CATUNDA, Ricardo. **Brincar, Criar, Vivenciar na escola**. Rio de Janeiro: Sprint, 2005.
- CAVEDA, J. L. C. (Org). **O jogo no currículo da educação infantil**. Porto Alegre: Artmed, 2005. Tradução: Valério Campos.
- CHATEAU, J. **O jogo e a Criança**, São Paulo: Summer, 1987.
- FARIA, Ana Paula L.C. **Educação Pré-Escolar e Cultura**. Campinas, São Paulo. Unicamp, São Paulo: Cortez, 1999.
- FREIRE, João Batista. **Educação de corpo inteiro: teoria e prática da educação física** / João Batista Freire – São Paulo: Scipione, 2009. (Coleção Pensamento e ação na sala de aula).
- FRIEDMANN, Adriana. **Brincar, Crescer e aprender, o Resgate do Jogo Infantil**. Moderno, São Paulo, 1996.
- GALLARDO, Jorge Sérgio Pérez. **Prática de Ensino em Educação Física**, São Paulo; FTD; 2009.
- GONÇALVES, Maria Cristina. **Aprendendo a educação física: da pré-escola até 8ª Série do Ensino fundamental: da técnica aplicada ao movimento livre**. Maria Cristina Gonçalves, Roberto Castacurta Alves, Sandro Bertan da Costa. Curitiba: Bolsa Nacional do Livro, 20.
- HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**. São Paulo: Perspectiva, 2000.
- KISHIMOTO, Tizuko M. (Org.) et al. **Jogo, brinquedo, brincadeira e educação**. São Paulo; 13ª edição, Editora Cortez; 2010.
- LE BOULCH, J. **Rumo a uma ciência do movimento humano**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1987b.
- MURCIA, J. A. M. **Aprendizagem através do jogo**. In: GARÁFANO, V. OLIVEIRA, Pérsio Santos de. **Introdução à Sociologia**. 20ª edição. Ed. Ática. 2000.

OLIVEIRA,Vera Barros de;SOLÉ,Maria Borja i;FORTUNA,Tânia Ramos.
Brincar com o outro:brinquedo educação e saúde.Petrópolis,RJ.Vozes.2010.

Parâmetros Curriculares Nacionais: **Educação Física**\ Secretaria de Educação Fundamental. -Brasília: MEC\SEF, 1997.

PIAGET, j. **A formação do símbolo na criança.** 3ª Ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1978.

SANTOS, Eliziane Pereira dos; MATOS, Felipe Aliende de; ALMEIDA, Viviane Cristina de. **O resgate das brincadeiras tradicionais para o ambiente escolar. Movimento & Percepção**, Espírito Santo do Pinhal, v. 10, n. 14, p. 210-221, jan./jun. 2009.

SANTOS, Santa Marli Pires. **Brinquedoteca: A criança o adulto e o lúdico.** Petrópolis, RJ: Vozes, 2000.

SANTOS, Santa Marli Pires. **O brincar na escola.** Metodologia Lúdico-vivencial, Coletânea de jogos, Brinquedos e Dinâmicas. Petrópolis, RJ: Vozes, 2010.

SOARES, Carmen Lúcia, et al. **Metodologia do ensino de Educação Física.** SP: Cortez, 1992.

VALENZUELA, A. V. (Org). **O jogo no ensino fundamental.** Porto Alegre: Artmed, 2005. Tradução: Valério Campos. (p. 89-108).

VELASCO, Cacilda Gonçalves. **Brincar: O Despertar Psicomotor.** RJ: Sprit. 1996.

ZUNINO, Ana Paula e Etonietto Marcos Rafael. **Ensino fundamental: educação física.** Curitiba: Ed. Positivo, 2008.

BORSA, Callegaro Juliana. **Papel da Escola no Processo de Socialização Infantil.** Disponível: <http://www.psicologia.pt/artigos/textos/A0351.pdf>. Acessado em:05/11/2011.

FERREIRA, Heraldo Simões. **Recreação Brincar Com Qualidade de Vida.** Educador Físico, Mestrando em Educação em Saúde, UNIFOR (Fortaleza-Ceará) Disponível em: <http://www.cdof.com.br/recrea16.htm>. Acessado em 12/10/2011.

GOVEIA, Paula. **A socialização das crianças.** Março 2012.Disponível em: www.codigodiamante.com/2012/03/a-socializacao-das-criancas/. Acesso em: 15/03/2012.

SOUSA, Ana Paula de, FILHO, Mário José. **A importância da parceria entre família e escola no desenvolvimento educacional**, Universidade Estadual Paulista, Brasil. Pág. 4.

Disponível em : <http://www.rioei.org/deloslectores/1821Sousa.pdf>. Acessado em: 18/03/2012.

MAURICIO, Juliana Tavares. **Aprender Brincando: O Lúdico na Aprendizagem**. Psicóloga pelo Centro Universitário de João Pessoa-UNIPÊ. Disponível em :<http://www.profala.com/arteducesp140.htm>. Acessado em: 02/04/2012.

SILVEIRA, Lucinéia Darlyene: **Educação Física e Atividade Lúdica: o papel da ludicidade no desenvolvimento psicomotor**. Disponível em : <http://www.efdeportes.com/efd154/>. Acessado em: 28/04/2012.

SOUSA, Ana Paula de, FILHO, Mário José, **A importância da parceria entre família e escola no desenvolvimento educacional**, Universidade Estadual Paulista, Brasil. Disponível em :<http://www.rioei.org/deloslectores/1821Sousa.pdf>. Acessado em: 23/05/2012.



**UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA
PROGRAMA PRÓ-LICENCIATURA
CURSO: EDUCAÇÃO FÍSICA**

PÓLO _____

**TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO DE
PARTICIPAÇÃO NA PESQUISA**

Sua instituição está sendo convidada para participar, como voluntária em uma pesquisa. Os sujeitos que irão participar serão devidamente esclarecidos sobre as informações acerca da pesquisa, no caso de aceitar fazer parte do estudo. Deste modo, pedimos a sua autorização para que possamos convidar os integrantes de sua instituição a participar da pesquisa acadêmica relacionada abaixo, assinando este documento de consentimento da participação institucional, que está em duas vias. Uma delas é sua e a outra é do pesquisador responsável. Em caso de recusa a instituição não será penalizada de forma alguma. Em caso de dúvida você pode procurar o Pólo _____ do Programa Pró-Licenciatura da Universidade de Brasília pelo telefone (XX____) ____-____.

INFORMAÇÕES SOBRE A PESQUISA:

Título do Projeto: _____
Responsável: _____ (nome do orientador)

Descrição da pesquisa:

Resumo descritivo da pesquisa, a ser construído conforme objeto e objetivos definidos a partir do Projeto de Pesquisa.

Observações importantes:

A pesquisa não envolve riscos à saúde, integridade física ou moral daquele que será sujeito da pesquisa. Não será fornecido nenhum auxílio financeiro, por parte dos pesquisadores, seja para transporte ou gastos de qualquer outra natureza. A coleta de dados deverá ser autorizada e poderá ser acompanhada por terceiros. O resultado obtido com os dados coletados, bem como possíveis imagens, serão sistematizados e posteriormente divulgado na forma de um texto monográfico, que será apresentado em sessão pública de avaliação disponibilizado para consulta através da Biblioteca Digital de Monografias da UnB.

TERMO DE CONSENTIMENTO DA PARTICIPAÇÃO NA PESQUISA

Eu, _____
_____, RG _____, CPF _____
_____, responsável _____ pela _____ instituição

autorizo, conforme abaixo assinado, a utilização para fins acadêmico científicos do conteúdo do (teste, questionário, entrevista concedida e imagens registradas – o que for o caso) para a pesquisa: _____ (título do projeto de pesquisa).

Fui _____ devidamente esclarecido pelo _____ (a) estudante: _____,

MATRÍCULA _____ sobre a pesquisa, os procedimentos nela envolvidos, assim como os seus objetivos e finalidades. Foi-me garantido que a instituição ou qualquer um de seus participantes poderão desistir de participar em qualquer momento, sem que isto leve à qualquer penalidade. Também fui informado que os dados coletados durante a pesquisa, e também imagens, serão divulgados para fins acadêmicos e científicos, através de Trabalho Monográfico que será apresentado em sessão pública de avaliação e posteriormente disponibilizado para consulta através da Biblioteca Digital de Monografias da UnB.

Local e data

Nome e Assinatura

Carimbo da Instituição

Apêndice II



UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA PROGRAMA PRÓ-LICENCIATURA CURSO: EDUCAÇÃO FÍSICA

PÓLO _____

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO DE PARTICIPAÇÃO NA PESQUISA

Você está sendo convidado (a) para participar, como voluntário, em uma pesquisa. Após ser esclarecido (a) sobre as informações a seguir, no caso de aceitar fazer parte do estudo, assine o documento de consentimento de sua participação, que está em duas vias. Uma delas é sua e a outra é do pesquisador responsável. Em caso de recusa você não será penalizado de forma alguma. Em caso de dúvida você pode procurar o Pólo _____ do Programa Pró-Licenciatura da Universidade de Brasília pelo telefone (XX____) ____-____.

INFORMAÇÕES SOBRE A PESQUISA:

Título do Projeto: _____

Responsável: _____ (nome do orientador)

Descrição da pesquisa:

Resumo descritivo da pesquisa, a ser construído conforme objeto e objetivos definidos a partir do Projeto de Pesquisa.

Observações importantes:

A pesquisa não envolve riscos à saúde, integridade física ou moral daquele que será sujeito da pesquisa. Não será fornecido nenhum auxílio financeiro, por parte dos pesquisadores, seja para transporte ou gastos de qualquer outra natureza. A coleta de dados deverá ser autorizada e poderá ser acompanhada

por terceiros. O resultado obtido com os dados coletados, bem como possíveis imagens, serão sistematizados e posteriormente divulgado na forma de um texto monográfico, que será apresentado em sessão pública de avaliação disponibilizado para consulta através da Biblioteca Digital de Monografias da UnB.

TERMO DE CONSENTIMENTO DA PARTICIPAÇÃO NA PESQUISA

Eu, _____
_____, RG _____, CPF _____, abaixo
assinado, autorizo a utilização para fins acadêmico científicos do conteúdo do
(teste, questionário, entrevista concedida e imagens registradas – o que for o
caso) para a pesquisa: _____ (título do
projeto de pesquisa).

Fui _____ devidamente _____ esclarecido _____ pelo _____ (a)
aluno(a): _____

sobre a pesquisa, os procedimentos nela envolvidos, assim como os seus
objetivos e finalidades. Foi-me garantido que poderei desistir de participar em
qualquer momento, sem que isto leve à qualquer penalidade. Também fui
informado que os dados coletados durante a pesquisa, e também imagens,
serão divulgados para fins acadêmicos e científicos, através de Trabalho
Monográfico que será apresentado em sessão pública de avaliação e
posteriormente disponibilizado para consulta através da Biblioteca Digital de
Monografias da UnB.

Local e data

Nome e Assinatura

Apêndice III



UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA PROGRAMA PRÓ-LICENCIATURA CURSO: EDUCAÇÃO FÍSICA

Pesquisa: A Importância dos Jogos e Brincadeiras como Métodos de Aprendizagem da Educação Física para a Socialização da Criança.

Senhores(as) professores(as) o questionário abaixo tem como finalidade a coleta de dados para a pesquisa: A Importância dos Jogos e Brincadeiras como Métodos de Aprendizagem da Educação Física para a Socialização da Criança, que está sendo aplicada aos professores das séries iniciais das escolas da rede municipal de Formosa. As informações contidas no referido questionário serão mantidas em sigilo. A sua colaboração enriquecerá o nosso trabalho.

Questionário

1) Como você definiria jogo?

2) Qual seria sua definição de brincadeira?

3) Que diferença você percebe entre jogo e brincadeira?

4) Com que intensidade você utiliza os jogos e brincadeiras em suas aulas?

5) Como é feita a utilização desses recursos?

6) Quais são as brincadeiras que você mais utiliza nas suas aulas ?

7) Quais os jogos que você mais utiliza nas suas aulas?

8) Os alunos se interessam mais pelos jogos ou brincadeiras?

9) Qual a importância dos jogos e brincadeiras no processo de socialização das crianças?

